Règles du jeu de plateau

1 - EN BREF :

Deux équipes s'affrontent : les survivants et les zombies.

L'objectif des survivants : atteindre un maximum de balises et se faire attaquer le moins possible avant de rentrer à la base.

L'objectif des zombies : attaquer le plus possible les survivants.

Cela passe par un système de points :
- les survivants gagnent des points en trouvant des balises et perdent des points s'ils se font attaquer.
- les zombies gagnent des points à chaque fois qu'ils attaquent les survivants.

Les survivants doivent accomplir leur mission et rentrer à la base en ayant parcouru au maximum 100 cases. Les zombies n'ont pas de limite de cases de déplacement.

2 - MISE EN PLACE

Un seul joueur contrôle tous les zombies, alors que chaque survivant est contrôlé par un joueur unique.

Il faut au minimum un plateau de jeu par équipe.

Plateau Survivants : 1 pion par survivant **(les survivants ne voient pas les zombies sur leur plateau de jeu).**
Positionner les survivants en case A1 (départ/arrivée).

Plateau Zombies : 1 pion par zombie et par survivant **(les zombies voient les survivants).**
Placer les zombies sur 2 cases marrons de votre choix (A9, F12, I7) pour démarrer.
Si vous êtes dans la même pièce, les survivants ne doivent pas voir le plateau Zombies.

Préparer la feuille de score fournie avec le jeu. Elle servira à comptabiliser les points gagnés et perdus par chaque camp, mais aussi à compter le nombre de cases parcourues par les survivants.

3 - LE DÉROULEMENT

Le Survivant 1 débute. Les joueurs jouent tour à tour en alternant un survivant et l'un des zombies. Le joueur contrôlant les zombies peut jouer avec le zombie de son choix.

Par exemple : Survivant 1 > Zombie 1 > Survivant 2 > Zombie 1 > Survivant 3 > Zombie 2 > Survivant 1…

Seule exception : en cas de partie à 2 joueurs seulement (voir plus bas).

4 - LES DÉPLACEMENTS

Les survivants et les zombies ne se déplacent pas à la même vitesse :

- survivants : 6 cases maximum par tour
- zombies : 3 cases maximum par tour

Les cases parcourues se calculent de cette manière :



Le Survivant veut partir du départ, en A1, vers la case D2. On lui comptera 4 cases de déplacement.

Les murs des couloirs et les cases noires ne peuvent être traversés. Les déplacements en diagonale sont interdits.

Pour valider une balise, le survivant doit s'arrêter sur la case.

Deux survivants peuvent stationner sur une même case. Les zombies peuvent rester sur place s'ils le souhaitent et n'ont pas le droit de s'arrêter sur une case balise. Les zombies ne peuvent pas non plus s'arrêter sur une case occupée par un survivant.

5 - LES ATTAQUES

Lorsqu'il y a attaque, le survivant perd des points et les zombies en gagnent (voir barème). Après une attaque, le survivant prend obligatoirement la fuite de 4 cases pour tenter d'échapper au zombie (il est alors possible de sauter par-dessus le zombie).

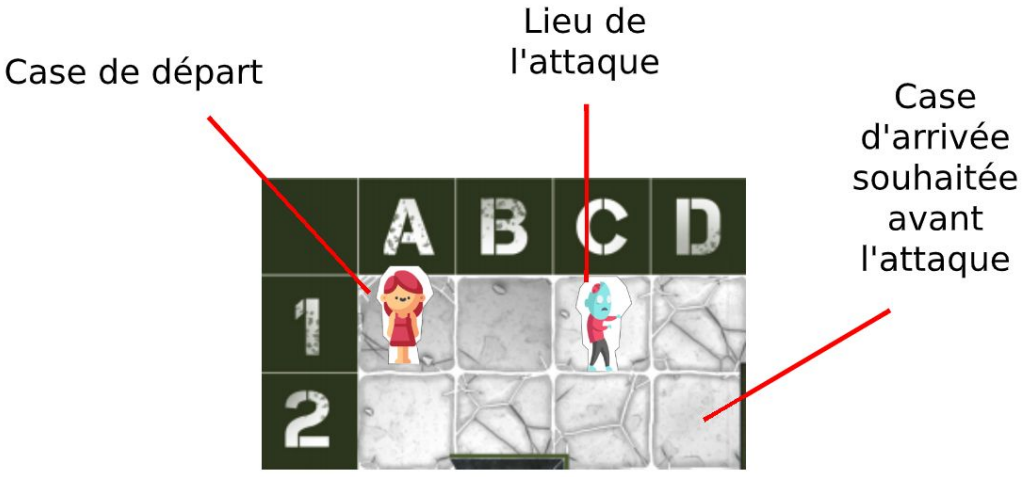
Il peut y avoir "attaque" dans 2 cas de figure :

Cas d'attaque 1 : Suite à un déplacement de l'un ou de l'autre, le survivant et le zombie se retrouvent côte à côte (diagonale interdite). Le zombie déclare alors depuis quelle case il attaque, puis le survivant prend la fuite. On comptabilise alors les points gagnés et perdus suite à cette attaque, ainsi que les cases parcourues par le survivant pour se rendre sur la case ET pour prendre la fuite.



Le survivant a franchi 4 cases pour se rendre en D2, sans savoir qu'il arriverait juste à côté d'un zombie ! Le zombie déclare alors qu'il attaque depuis la case C2, et le survivant prend la fuite de 4 cases où il le souhaite. On calcule donc 5 points en moins pour le survivant, 5 points en plus pour le zombie, et 4+4 cases parcourues pour le survivant.

Cas d'attaque 2 : lors d'un déplacement, le survivant passe sur la même case qu'un zombie. Son mouvement est alors arrêté net, le zombie déclare sur quelle case il se trouvait et on comptabilise les points gagnés et perdus. Pour les cases parcourues, on ne compte que les cases effectivement franchies par le survivant avant de rencontrer le zombie, et les cases de fuite.



Le survivant veut faire 4 cases pour se rendre en D2 : pas de chance, un zombie se trouve sur son chemin, en C1 ! Le survivant est donc arrêté en C1, on compte les points gagnés et perdus, et le survivant prend la fuite de 4 cases depuis C1. On compte les cases effectivement parcourues : 2 pour se rendre en C1, et 4 pour prendre la fuite.

Remarque : les survivants doivent parfois dire par quelles cases ils comptent passer : dans l'exemple ci-dessus, le zombie aurait pu être évité si le survivant, par hasard ou instinct, avait précisé "je vais en D2 en passant par B1, B2 et C2". Il n'y aurait alors pas eu attaque sur ce tour-là.

Important : la fuite suite à une attaque ne compte pas comme un tour de la part des survivants.

LES POINTS

Survivants : +10 pts par balise atteinte, -5 pts par attaque de zombie.
Zombies : +5 pts par attaque de survivant.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les survivants sont :

- soit rentrés à la case départ
- soit au-delà des 100 cases autorisées.

Si un joueur n'est pas retourné au départ à temps, il est éliminé et son score est de 0.
Il n'est pas obligatoire pour les survivants de valider toutes les balises.
On peut alors comparer les scores des 2 équipes et déterminer les vainqueurs.

RÉPARTITION DES JOUEURS

2 joueurs : 1 survivant + 2 zombies (1 joueur contrôle 2 zombies).
Règle spéciale : Obligation d'alterner Survivant / Zombie 1 / Zombie 2 : les zombies jouent l'un après l'autre avant que le survivant rejoue.

3 joueurs : 2 survivants + 2 zombies (1 joueur contrôle 2 zombies)
4 joueurs : 3 survivants + 2 zombies (1 joueur contrôle 2 zombies)